

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek utama dalam meningkatkan sumber daya manusia. Setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan apalagi pada perkembangan zaman sekarang ini, menuntut peningkatan kualitas individu. Sehingga di mana pun dia berada dapat digunakan setiap saat. Maka dari itu peran pendidikan menjadi penuntun untuk memperbaiki derajat, martabat dan nasib manusia.

Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 dijelaskan, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Sedangkan menurut (Salahudin, 2011: 22) “Bahwa pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, memengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada peserta didik untuk membebaskan dari kebodohan. Maka dari itu, pendidikan merupakan pilar-pilar untuk membentuk generasi yang cerdas, generasi yang berilmu dan generasi yang mempunyai wawasan luas”.

Belajar merupakan sebuah unsur yang tidak dapat dipisahkan bahkan dihapuskan dalam proses pendidikan. Setiap proses belajar mengajar, seorang guru dapat menentukan peningkatan kualitas mutu pendidikan yang diperoleh siswa, terutama dalam proses belajarnya, maka dari itu guru harus bisa menggunakan metode yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar tersebut.

Aktivitas belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Proses pembelajaran dalam konteks tahu atau memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kembali melahirkan pengetahuan (*knowledge*) (Suyono: 2012).

Sistem pembelajaran yang terjadi sekarang ini terkontaminasi oleh sistem lama yang lebih meningkatkan kepada tingkat hafalan tinggi. Maka dari itu, siswa tidak memahami dasar kualitatif tentang fakta-fakta dalam materi secara tingkat pemahaman semakin berkurang sehingga kenyataannya timbul kebosanan pada diri siswa.

Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses belajar yang dialami siswa. Berdasarkan fenomena yang terjadi maka guru diharapkan mampu untuk melaksanakan dan memahami berbagai

metode yang inovatif. Pembelajaran yang menimbulkan interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa mendorong perilaku belajar siswa (Dimiyati dan Mudjiono 209:259).

Siswa merupakan kunci terjadinya perilaku belajar dan ketercapain sasaran belajar. Adapun, bagi siswa perilaku belajar merupakan proses belajar yang dialami dan dihayati dan sekaligus merupakan aktivitas belajar siswa dimana di dalamnya ada bahan ajar, sumber belajar dan lingkungannya. Menurut Syueb Kurdi dan Abdul Aziz (2006:90), proses belajar akan efektif jika guru mengkondisikan agar setiap siswa terlihat secara aktif dan terjadi hubungan yang dinamis dan saling mendukung antara siswa dengan siswa lain.

Kegiatan proses belajar, guru perlu menimbulkan aktivitas belajar siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pembelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetap dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Dalam berbuat siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, inti sari dari pelajaran yang disajikan oleh guru. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu atau pengetahuan itu dengan baik (Slameto,2013:36).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2007:20), aktivitas berarti suatu kegiatan atau kesibukan dalam berusaha yang dilaksanakan seseorang dalam satu perusahaan. Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikosifis siswa, baik jasmani dan rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat dan tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor (Hanafiah, 2009:23).

Adapun menurut Hermawan (2010:34), aplikasi praktisnya sangat mementingkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar, sehingga hanya dengan mengaktifkan siswa maka proses asimilasi atau akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik. Maka aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Saling terakit satu sama lain selama kegiatan belajar dan harus ada keserasian diantara ke duanya.

Siswa merupakan manusia yang hidup di lingkungan masyarakat. Untuk dapat berkomunikasi dengan manusia lainnya siswa harus memiliki bekal keterampilan dalam berinteraksi. Karena setiap manusia membutuhkan manusia lainnya di dalam kehidupan. Adapun ilmu yang mengajarkan pengetahuan tentang nilai-nilai dan norma kemanusiaan dan kehidupan sosial yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah (Susanto, 2011 :137).

Kurikulum Pendidikan Dasar Tahun 1993, menyebutkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara. Adapun tujuan utama IPS yaitu membantu dan mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (Komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora).

Pembelajaran IPS sekarang ini harus bisa mengubah dari situasi “guru mengajar” kepada “siswa belajar”, dari pengalaman guru kepada pengalaman siswa, dari dunia guru kepada duniasiswa. Guru yang modern adalah orang yang mengayom proses belajar siswa. Selain mengayom guru modern juga mampu mempunyai inovasi untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar dengan cara yang baik yang mampu meningkatkan aktivitas siswa.

Penggunaan pendekatan, metode, strategi dan model pembelajaran yang tidak tepat dalam suatu proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor penentu kurang maksimalnya mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Guru seringkali menemukan kendala di dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi atau bahan ajar yang akan disampaikan. Hal ini tidak dapat dianggap sebagai suatu masalah yang sederhana karena jika terjadi secara berkesinambungan atau secara terus menerus maka akan terjadi kejenuhan pada siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

Hasil observasi di lapangan yang dilakukan di MI YLPI Kota Sukabumi, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan media yang bersumber hanya dari buku saja. Masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran kali ini, pendidik tidak menggunakan model pembelajaran. Sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tidak menyenangkan. Siswa hanya dituntut untuk menulis dan membaca saja.

Berdasarkan fenomena di atas, maka perlu suatu perencanaan yang mendesain pola pembelajaran secara tatap muka yang dilakukan di dalam kelas untuk menentukan material dan perangkat pembelajaran (Suhada, 2015:109). Pendidik dalam proses belajar mengajar harus mampu mengelola pembelajaran dengan baik dari perencanaan yang baik dan pola mengajar yang membuat siswa menjadi aktif, kreatif, sehingga siswa merasa senang dan termotivasi dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas yaitu model *Dramatic Learning*.

Model *Dramatic Learning* mengambil konsep dari Ferdinand Brunetiere dan Balthazar (1996:2). Menurutnya, drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan *action* perilaku. Kemudian definisi dihubungkan dengan dimensi lakonnya saja.

Proses pembelajaran model ini diharapkan melibatkan anak sebagai pelakon sehingga memberikan pemahaman, pengertian, dan pengetahuan (materi yang diajarkan) melalui lakon. Kita tahu bahwa pada materi ajar terkandung nilai-nilai kebenaran dan keseriusan dalam kehidupan dan bukan sekedar “permainan” angka-angka dan kata-kata. Keterlibatan dalam drama, siswa akan langsung berperan sehingga dapat memahami karakter tokoh dan memahami pembelajaran (Aris Shoimin, 2014:71).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul tentang :

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DRAMATIC LEARNING* DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas IV MI YLPI 'Ibaadurrahman sebelum diterapkan model *Dramatic Learning* pada mata pelajaran IPS Pokok pembahasan keberagaman Suku Bangsa (Suku Sunda dan Suku Jawa) ?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas IV MI YLPI 'Ibaadurrahman terhadap penerapan model *Dramatic Learning* pada mata pelajaran IPS pokok pembahasankeberagaman Suku Bangsa (Suku Sunda dan Suku Jawa) ?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV MI YLPI 'Ibaadurrahman setelah penerapan model *Dramatic Learning* pada mata pelajaran IPS pokok pembahasan keberagaman Suku Bangsa (Suku Sunda dan Suku Jawa) ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui aktivitas belajar siswa kelas IV MI YLPI 'Ibaadurrahman sebelum diterapkan model *Dramatic Learning* pada mata pelajaran IPS pokok pembahasan keberagaman Suku Bangsa (Suku Sunda dan Suku Jawa).

2. Mengetahui aktivitas belajar siswa kelas IV MI YLPI ‘Ibaadurrahman ketika diterapkan model *Dramatic Learning* pada mata pelajaran IPS pokok pembahasan keberagaman Suku Bangsa (Suku Sunda dan Suku Jawa).
3. Mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV MI YLPI ‘Ibaadurrahman sesudah diterapkan model *Dramatic Learning* pada mata pelajaran IPS pokok pembahasan keberagaman Suku Bangsa (Suku Sunda dan Suku Jawa).

D. Manfaat Penelitian

Seiring dengan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa.
 - b. Meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran khususnya IPS.
 - c. Meningkatkan respon siswa.
2. Bagi Guru
 - a. Guru dapat menyampaikan materi kepada siswa.
 - b. Guru menjadi lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran di sekolah.
 - c. Memberikan umpan balik (perbaikan) dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas pengajar.
 - b. Meningkatkan kualitas pengajaran.
 - c. Mengembangkan mutu sekolah.

4. Bagi Peneliti

- a. Meningkatkan pengetahuan dalam melakukan penelitian tindakan kelas.
- b. Untuk meningkatkan profesionalisme.
- c. Dapat meningkatkan pengetahuan dalam proses belajar mengajar.

E. Kerangka Pemikiran

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:2). Kegiatan proses belajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pembelajaran jika dengan aktivitas belajar siswa sendiri. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu atau pengetahuan itu dengan baik (Slameto,2013:36).

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru dan murid dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Joyce & Weil (1980) yang disitir Rahman (204:12-13) mendefinisikan bahwa model pembelajaran (*model of teaching*) adalah salah satu perencanaan yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran atau *setting* lainnya (Rahman 2012:11).

Model *Dramatic Learning* mengambil konsep dari Ferdinand Brunetiere dan Balthazar (1996:2). Menurutnya, drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan *action* perilaku. Kemudian, definisi dihubungkan dengan dimensi lakonnya saja.

Proses pembelajaran model ini diharapkan melibatkan anak sebagai pelakon sehingga memberikan pemahaman, pengertian, dan pengetahuan (materi yang diajarkan) melalui lakon. Kita tahu bahwa pada materi ajar terkandung nilai-nilai kebenaran dan keseriusan dalam kehidupan dan bukan sekedar permainan, angka-angka dan kata-kata. Keterlibatan dalam drama, siswa akan langsung berperan sehingga dapat memahami karakter tokoh dan memahami pembelajaran (Aris Shoimin, 2003:71).

Kegiatan proses belajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pembelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetap dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda.

Adapun klasifikasi macam-macam aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah :

1. *Visual Activities*

Seperti membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2. *Oral Activities*

Seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3. *Listening Activities*

Seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

4. *Writing Activities*

Seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

5. *Drawing Activities*

Seperti menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.

6. *Motor Activities*

Seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.

7. *Mental Activities*

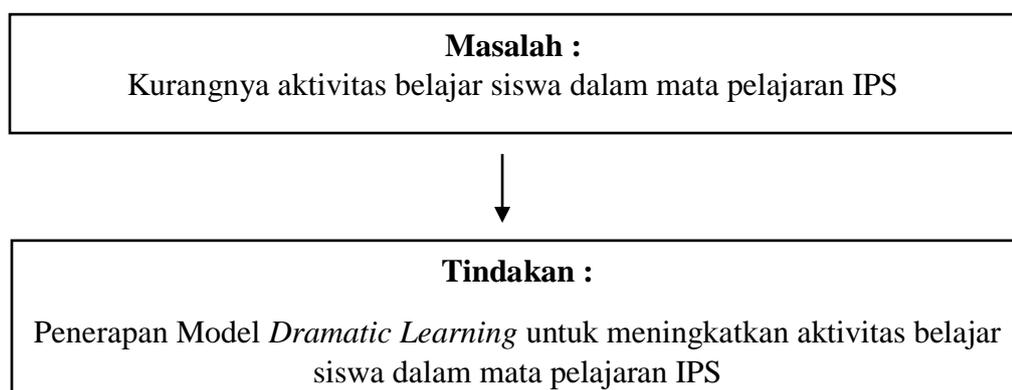
Seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

8. *Emotional Activities*

Seperti minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan *overlap* satu sama lain (Hamalik, 2013:172).

Adapun skema kerangka pemikiran sebagai berikut :

Gambar 1.1
Kerangka Pemikiran





Langkah-langkah penerapan model *Dramatic Learning* :

1. Guru mempersiapkan berupa materi pembelajaran
2. Guru membagi kelompok
3. Guru mempersiapkan teks drama
4. Siswa berdiskusi selama 15 menit untuk pembagian peran
5. Siswa menampilkan perkelompok drama (sesuai peran masing-masing) selama (20 menit)
6. Siswa lainnya diberi tugas untuk menilai atau memberi tanggapan terhadap pelaksanaan drama.



Indikator Aktivitas Siswa :

1. *Visual activities*
(membaca, melihat, memperhatikan)
2. *Oral activities*
(bertanya, mengeluarkan pendapat, menyatakan, merumuskan)
3. *Motor activities*
(melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain)
4. *Emotional activities*
(siswa merasa nyaman, gembira, berani, gugup)

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Model pembelajaran *Dramatic Learning* diduga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok pembahasan keberagaman Suku Bangsa (Suku Sunda dan Suku Jawa).

G. Hasil Penelitian yang relevan

Hasil penelitian yang relevan mengenai model pembelajaran *Dramatic Learning* yaitu dalam skripsi yang pertama (Dani Setiawan, 2004) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika dengan menggunakan Model *Dramatic Learning*”. Hasil penelitian di dalam skripsi tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pretest 5,5 dan hasil post test 6,4 dari skor ideal yang mungkin dicapai 10. Pada Siklus II hasil nilai rata-rata pretest 5,9 dan post test 6,9 dari skor ideal yang mungkin dicapai 10.

Adapun hasil penelitian skripsi yang ke dua (Khoirun, 2015) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Dramatic Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”. Hasil penelitian ke dua siklus yang dilakukan tampak terlihat terjadinya keaktifan belajar siswa, karena nilai rata-rata setiap siklus selalu meningkat. Nilai rata-rata pra-siklus sebesar 1,8, siklus I sebesar 2,7 dan siklus II sebesar 3,3.

Perbedaan dari penelitian awal dan penelitian ke dua yakni penggunaan indikator, dimana masing-masing penelitian yang pertama menggunakan keseluruhan indikator. Sedangkan penelitian yang ke dua menggunakan lima indikator. Ke dua penelitian ini mengalami peningkatan. Maka penelitian penulis ini yakin dengan menggunakan empat indikator akan mengalami peningkatan.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG